BT6000 Master & Evolution Serien

Benutzerhandbuch

Bodet

BP1
49340 TRÉMENTINES FRANCE
Tel. 00332 41 71 72 00
Fax 00332 41 71 72 02
www.bodet-sport.com

100% papier recyclé

Ref. 606229I

Bei der Abnahme das Produkt auf Transportschäden prüfen, um beim Spediteur gegebenenfalls Vorbehalte anzumelden.

Vorwort

Dieses Handbuch erklärt die Funktionen der BT6000 Master- und Evolution-Anzeigen :

- Betrieb der Bedienpulte.
- Beschreibung jeder Sportart.

Siehe letzte Seite dieses Handbuches, um den entsprechenden Anlagentyp herauszufinden (Kapitel 6).

Inhaltsverzeichnis

1. Hauptbedienpult 6

1.1 Einschalten des Hauptbedienpultes ... 6
1.2 Ausschalten des Hauptbedienpultes ... 6
1.3 Sportart-Auswahl ... 6
1.4 Mannschaftsnamen (nur bei BT6000 Alpha Anlagen) ... 6
1.5 Laufschriften (nur bei BT6000 Alpha Anlagen) ... 7
1.6 Anzeige nach dem Spiel ... 8
1.7 Spielzeit ... 8
1.8 Neues Spiel starten ... 9
1.9 Reset ... 9
1.10 Rückkehr zum Menü Sportart-Auswahl ... 9
1.11 Parametrierung der Sportart ... 9
1.12 Parametrierung der Spielernummern ... 9
1.13 Hupe ... 10
1.14 Helligkeit ... 10
1.15 Korrektur ... 10
1.16 Spielstände (bei Betrieb ohne Zweitbedienpult) ... 10
1.17 Auszeiten ... 10
1.18 Fouls/Strafzeiten (bei Betrieb ohne Zweitbedienpult) ... 11

2. Zweitbedienpult 12

2.1 Persönliche Fouls (Funktion Strafzeiten automatisch deaktiviert) ... 12
2.2 Spielstände ... 12
2.3 Strafzeiten (die Funktion „Fouls“ wird automatisch deaktiviert) ... 13

3. Weitere Bedienpulte 14

3.1 24-Sek.-Bedienpult ... 14
3.2 Start/Stop Taster am Hauptbedienpult ... 15
3.3 Start/Stop Taster am Zweitbedienpult ... 15
3.4 RS232-Ausgang am Hauptbedienpult ... 15

4. Allgemeine Informationen über die BT6000-Anzeigen 16

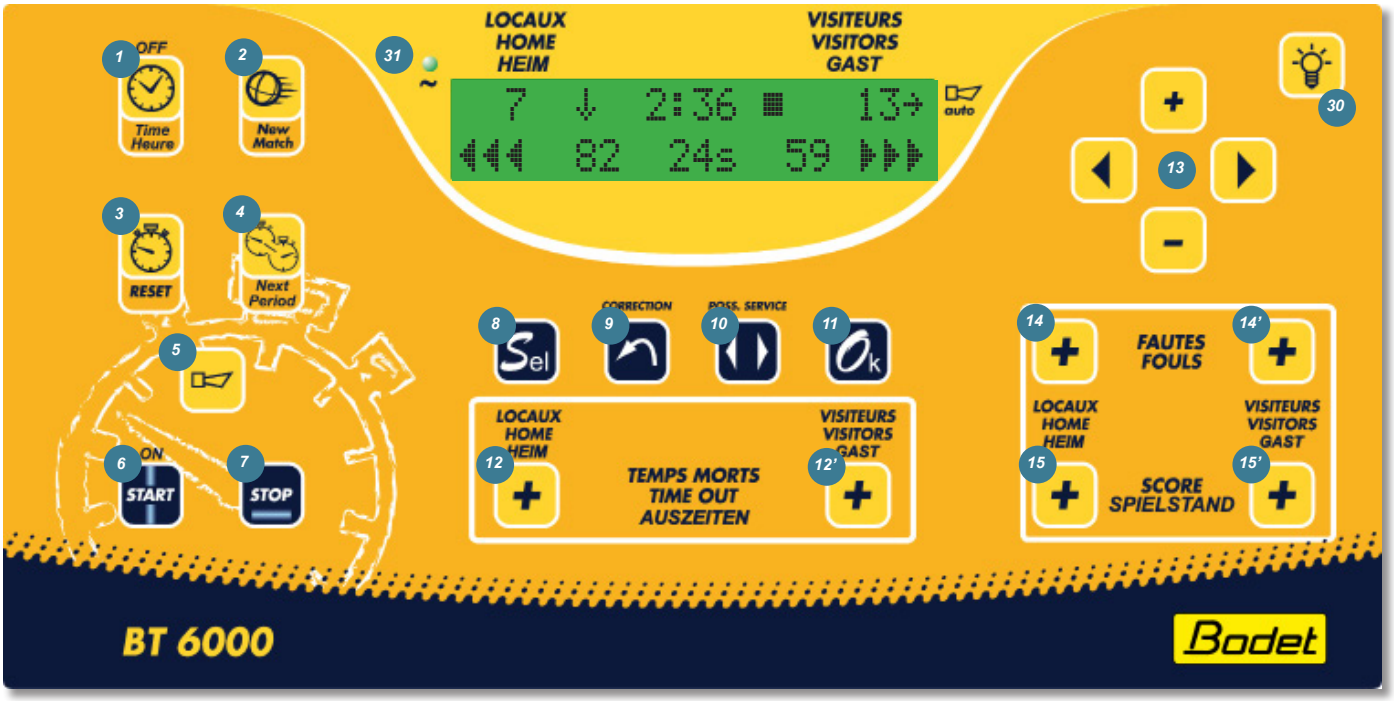
4.1 Anzeige und Einstellung der Uhrzeit und der Temperatur ... 16
4.2 Speicherung der Daten ... 16
4.3 Hinweise ... 16

5. Beschreibung Sportarten 18

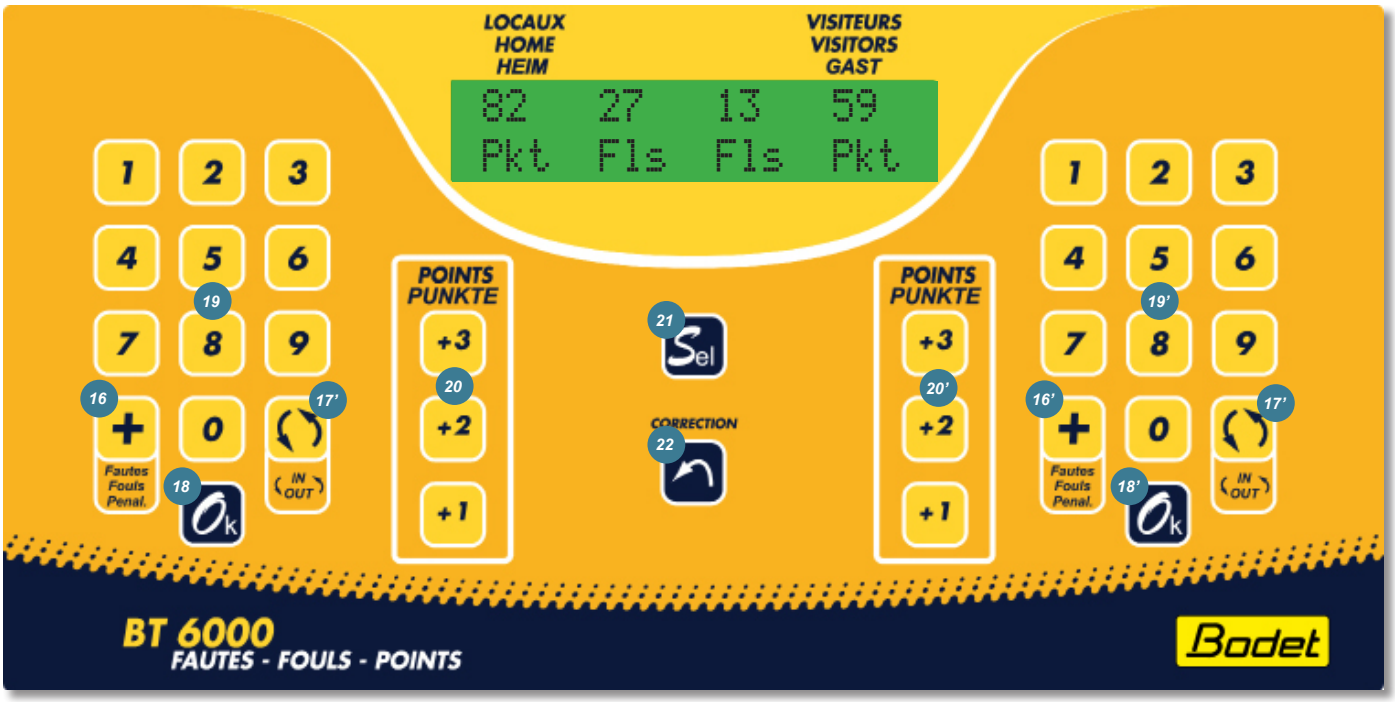
Basketball (STD & SPE) ... 18
Handball (STD & SPE) ... 24
Volleyball (STD & SPE) ... 29
Tennis (STD & SPE) ... 33
Tischtennis (STD) ... 36
Badminton (STD & SPE) ... 39
Netball (STD) ... 43
Rink hockey (STD) ... 46
Floorball (STD) ... 51
Futsal (STD) ... 56
Trainingsfunkt (STD & SPE) ... 61
Ringen (SPE) ... 64
Boxen (SPE) ... 67
Squash (SPE) ... 70
Baskische Pelota (SPE) ... 73
Innenkricket (SPE) ... 76
Eishockey (SPE) ... 79

Anmerkung : STD = Sportarten auf dem Standard-Eprom. SPE = Sportarten auf dem spezifischem Eprom.

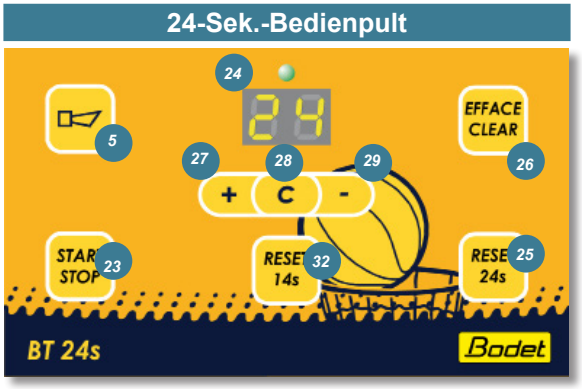
Hauptbedienpult



Zweitbedienpult



24-Sek.-Bedienpult



(1) Umstellung zwischen Uhr- und Spielzeit.

(2) Zum Starten eines neuen Spiels Taste mind. 3 Sek. Gedrückt halten.

(3) Reset der Spielzeit durch drücken von mind. 3 Sek. (Keine Änderung der Spielstände und Fouls).

(4) Übergang zur nächsten Spielperiode. (Spielzeit muß gestoppt sein, Anzeigenwechsel dauert ca. 1 Min.).

(5) Start/Stopp der 24-Sek-Anzeigen.

(6) Start der Spielzeit.

(7) Stopp der Spielzeit.

(8) Zugang zum Parametrierungsmenü durch Drücken von mind. 3 Sek.

(9) Korrektur Taste: Durch Drücken der Taste blinkt das Display des Pultes. Nach vorgenommenen Korrekturen, zur Rückkehr in den normalen Modus, Taste abermals drücken.

(10) Ballbesitz (rechts oder links). Drücken von Taste „Correction“ (9) und dann Taste „Poss. Service“ (Ballbesitz) (10) löscht bzw. reaktiviert den Ballbesitzpfeil. Rückkehr zum regulären Betrieb Taste „Correction“ (9).

(11) Spielmodus : neues Spiel starten durch Drücken von mind 3 Sek. Parametrierungsmenü: Bestätigung der Parameter und Ausgang des Menüs. Rückkehr zum Spielmodus.

(12) und (12’) Auszeiten „Heim“ oder „Gast“. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der zuvor gedrückten Taste.

(13) Navigationstasten für die Menüs.

(14) und (14’) Mannschaftsfouls „Heim“ oder „Gast“.

(15) und (15’) Spielstände + 1 Punkt pro Mannschaft „Heim“ und „Gast“.

(30) Helligkeitseinstellung der Anzeigen.

(31) Netzkontrolleuchte.

(16) und (16’) Persönliche Fouls „Heim“ und „Gast“ oder Strafzeiten „Heim“ und „Gast“ mit einer programmierbaren Dauer. Modus Fouls/Strafzeiten wird automatisch je nach Sportart ausgewählt.

(17) und (17’) nicht aktiv.

(18) und (18’) Bestätigung eines Fouls bzw. Spielstandes.

(19) und (19’) Numerische Tastatur, um die Spielernummern, die Auszeiten- oder Strafzeitendauer einzugeben.

(20) und (20’) Taste Spielstand + 1, 2 oder 3 Punkte für eine Mannschaft oder einen Spieler.

(21) Taste für Spieler-Statistiken.

(22) Korrekturmodus: Durch Drücken der Taste blinkt das Display des Zweitbedienpultes. Nach den Korrekturen erneut Taste zur Rückkehr in den Spielmodus drücken.

(23) Hupe.

(24) Anzeige der 24 Sekunden mit Kontrollleuchte Start/Stop.

(25) Reset der 24 Sekunden (bei verbleibender Rest-Spielzeit unter 24 Sekunden werden die 24-Sek.-Anzeigen ausgeblendet).

(26) Löschung der 24 Sekunden, aber nur bei gestoppter Anzeige (das LCD-Display (24) erlischt).

(27) (28) (29) Korrekturmodus: Durch Drücken der Taste C (28) blinkt das Display des 24-sek-Bedienpultes. Taste + (27), um 1 Sek. zu erhöhen bzw. Taste – (29) um 1 Sek. zu reduzieren. Zum Bestätigen noch mal Taste C (28).

(32) Reset der 14 Sekunden.

1. Hauptbedienpult

1.1 Einschalten des Hauptbedienpultes

1/ Schließen Sie das Hauptbedienpult mit beiliegendem 230V Steckernetzteil an (Bei ausreichender Akkuladung nicht notwendig).

2/ Schalten Sie das Pult ein (Taste 6).

Auf dem Display wird das Einschalten des Bedienpults angezeigt. Warten Sie einige Sekunden, bis folgende Meldungen abgelaufen sind. Empfangsmeldung. Das Hauptbedienpult sucht die Kommunikation mit den Anzeigen in der Sporthalle.
Anzeige des Funkempfangsniveaus und der Anzahl der Tafeln, die an das Bedienpult angeschlossen sind.

Hauptbedienpult (Drahtverbindung)

Hauptbedienpult (Funkverbindung)

1.2 Ausschalten des Hauptbedienpultes

1/ Durch Drücken der Taste „TIME“ (1) von mind. 3 Sek. wird das Bedienpult komplett ausgeschaltet, das Display erlischt, die Uhrzeit in der Anzeigetafel bleibt bestehen.

1.3 Sportart-Auswahl

Nach dem Einschalten erscheint die Sportart-Auswahl.

1/ Auswahl der Sportart mittels den Pfeil-Tasten (13).

2/ Bestätigen der Sportart mit Taste „OK“ (11). Parametermenü erscheint.

3/ Auswahl des Parameters mittels Pfeil-Tasten (13).

Nach der Auswahl der Sportart werden für jeden Sport mehrere der gebräuchlichsten Spielkonfigurationen „Spielregelart“ vorgeschlagen. Jede Konfiguration besitzt vorgegebene Spielparameter, die für jeden Sport mit dem Parametrierungsprogramm geändert und gespeichert werden können. Die werkseitigen Parametrierungen können immer wieder hergestellt werden.

4/ Bestätigung des gewählten Parameters mit Taste „OK“ (11).

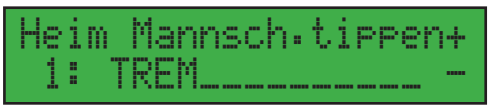
1.4 Mannschaftsnamen (nur bei BT6000 Alpha Anlagen)

Bei BT6000 Alpha-Anlagen schlägt das Hauptbedienpult, HEIM und GAST und eine Liste von 30 Mannschaftsnamen von 1 bis 30 vor.

Mannschaftsnamen schaffen und ändern

Heim

1/ Wählen Sie in der Liste einen leeren Raum oder einen Mannschaftsnamen und modifizieren Sie den Namen mit den Tasten OBEN+/UNTEN- (13).



2/ Drücken Sie auf die Taste RESET (3), um den bestehende nMannschaftsnamen zu löschen.

3/ Tippen Sie den neuen Mannschaftsnamen: tippen Sie die Buchstaben mit den Tasten OBEN+/UNTEN- (13) und bewegen mit den Pfeiltasten Rechts/Links (13).

4/ Drücken Sie auf die Taste „OK“, um zu bestätigen.

5/ Drücken Sie auf die Taste „OK“, um den Mannschaftsnamen zu bestätigen.

Gast

6/ Wählen Sie in der Liste einen anderen leeren Raum oder einen anderen Mannschaftsnamen (= Wichtig, um nicht den Heim-Mannschaftsnamen zu löschen). Wählen Sie in der Liste mit den Tasten OBEN+/UNTEN- (13).

7/ Drücken Sie auf die Taste RESET (3), um den bestehenden Mannschaftsnamen zu löschen.

8/ Tippen Sie den neuen Mannschaftsnamen: tippen Sie die Buchstaben mit den Tasten OBEN+/ UNTEN- (13) und bewegen mit den Pfeiltasten Rechts/Links (13).

9/ Drücken Sie auf die Taste „OK“, um zu bestätigen.

10/ Drücken Sie auf die Taste „OK“, um den Mannschaftsnamen zu bestätigen.

Anmerkung :
1) Drücken Sie auf die Taste „CORRECTION“ (9), um das Menu ohne Speicherung zu verlassen.
2) Die Mannschaftsnameliste hat nur 30 Namen. Dann müssen Sie Namen löschen oder ändern.

Mannschaftsnamen auswählen und anzeigen

1/ Wählen Sie HEIM Mannschaft aus: das Hauptbedienpult zeigt eine Liste von vorprogrammierten Mannschaftsnamen oder HEIM an. Wählen Sie in der Liste mit den Tasten OBEN+/ UNTEN- (13).

Anmerkung: Für den ersten Betrieb, gibt es nur HEIM. Die Liste ist leer.

2/ Drücken Sie auf die Taste „OK“ (11), um zu bestätigen.

3/ Wählen Sie GAST Mannschaft aus: das Hauptbedienpult zeigt eine Liste von vorprogrammierten Mannschaftsnamen oder HEIM an. Wählen Sie in der Liste mit den Tasten OBEN+/ UNTEN- (13).

Anmerkung: Für den ersten Betrieb, gibt es nur GAST. Die Liste ist leer.

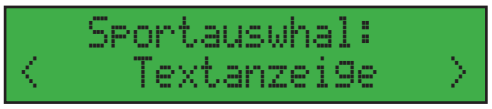
4/ Drücken Sie auf die Taste „OK“ (11), um zu bestätigen.

Die Mannschaftsnamen werden auf der Tafel angezeigt und das Hauptbedienpult ist für das Spiel fertig.
Anmerkung: In Menüs, drücken Sie auf die Taste „CORRECTION“ (9), um im vorigen Menü zurückzukommen. (Z.B. Drücken Sie auf „CORRECTION“, wenn Sie im Gast-Mannschaftsname-Menü sind, um im Heim-Mannschaftsname-Menü zurückzukommen).

1.5 Laufschriften (nur bei BT6000 Alpha Anlagen)

1/ Wählen Sie „Textanzeige“ in der „Sportauswahl“ Liste aus.

2/ Drücken Sie auf die Taste „OK“, um zu bestätigen.



Die letzte Meldung zeigt an.

3/ Wenn nötig, löschen Sie den bestehenden Text mit der Taste „RESET“ (3).

4/ Tippen Sie die Buchstaben mit den Tasten OBEN+/UNTEN- (13) und bewegen mit den Tasten Rechts/Links (13).

Anmerkung1: Drücken Sie auf die Taste, um Scrollen zu beschleunigen.
*Anmerkung 2: Verfügbare Buchstaben: 26 Alphabet-Buchstaben (nur großer Buchstabe, Ziffer, + - / *@ _ und Raum).*
Anmerkung 3: Wenn die Meldung zu lang ist, werden Pfeilen auf dem Hauptbedienpult vor und nach der Meldung angezeigt werden: Die Meldung ist nur partiell angezeigt. Die Meldung kann nur 60 Buchstaben haben.

5/ Drücken Sie auf die Taste „OK“(11), um zu bestätigen.

Das Hauptbedienpult kommt im Sportauswahl Menü zurück und die Meldung wird auf der Tafel angezeigt.
Um die Meldung zu ändern, wählen Sie wieder „Textanzeige“ im Sportauswahl-Menü aus. Die Laufschrift wird auf der alphanumerischen Zeile für Mannschaftsnamen angezeigt. Diese Meldung wird von Mannschaftsnamen ersetzt werden während des Spieles. Nach dem Spiel, kann die Meldung permanent oder vorläufig angezeigt werden (vgl. 1.6).
Anmerkung : Wärend des Spieles, drücken Sie auf die PfeilTasten Rechts/Links (13), um die Mannschaftsnammen oder die Meldung anzuzeigen.

1.6 Anzeige nach dem Spiel

Nach dem Spiel kann die Tafel anzeigen:

- Permanente Uhrzeit: Die Tafel zeigt immer Uhrzeit an.
- Uhrzeit + Text : Die Tafel zeigt Uhrzeit + Meldung an (nur für BT6000 Alpha).
- Uhrzeit von 6h bis 24h: Die Tafel zeigt nur Uhrzeit an. Die Tafel wird zwischen 0h00 und 6h00 ausgeschaltet.

1/ Drücken Sie auf die Taste „TIME“ (1), um vom Spiel-Modus zurm Uhrzeit-Modus zu gehen und umgekehrt.

2/ Drücken Sie auf die Pfeilentaste (13), um von einem Modus zu einem anderen zu gehen.

1.7 Spielzeit

1/Um die Spielzeit zu starten, drücken Sie kurz auf die Taste „Start“ (6).

2/ Um die Spielzeit zu stoppen, drücken Sie kurz auf die Taste „Stop“ (7).

Anmerkung : Während der Spielzeit sind die Tasten „Reset“ (3) und „OK“ (11) nicht aktiv.

Änderung der Dauer der Spielperiode (nur vor dem Spiel möglich)

Vor einem Spiel können Sie die Spielzeit ändern, ohne in das Parametrierungsmenü jeder Sport zu gehen :

1/ Drücken Sie auf die Taste + bzw. - (13), um die Spielzeit zu erhöhen oder reduzieren.

Die Tafel und das Bedienpult zeigen die neue Spielzeit an.

2/ Drücken Sie auf die Taste „Start“ (6), um das Spiel zu starten.

Korrektur der Spielzeit

Die Stoppuhr muß vorher mit der Taste „Stop“ (7) gestoppt werden.

1/ Drücken Sie auf die Taste „Correction“ (Korrektur) (9).

2/ Drücken Sie auf die Tasten + bzw. - (13), um die Spielzeit zu erhöhen oder reduzieren.

3/ Bestätigung des richtigen Wertes richtig mittels Taste „Correction“ (9) (Verlassen des Menüs).

Das Bedienpult und die Tafel zeigen die neue und richtige Spielzeit an.

4/ Drücken Sie auf die Taste „Start“ (6) um die Stoppuhr zu starten.

Während der letzten Minute wird die Zeit in 1/10 Sek.-Schritten korrigiert. Korrektur wie Punkt 1/ bis 4/.

Während der letzten Minute die Spielzeit in 1/10-Sekundenschritten an der Stoppuhr erhöhen

Die Stoppuhr muß vorher mit der Taste „Stop“ (7) gestoppt werden.

1/ Drücken Sie auf die Taste „Correction“ (Korrektur) (9).

2/ Drücken Sie die Pfeiltaste OBEN+/UNTEN- (13), um die Spielzeit in 1/10tel-Sekundenschritten zu erhöhen oder zu verkürzen. Drücken Sie die Taste so viele Male, wie erforderlich.

3/ Bestätigung des richtigen Wertes richtig mittels Taste „Correction“ (9) (Verlassen des Menüs).

Das Bedienpult und die Tafel zeigen die neue und richtige Spielzeit an.

4/ Drücken Sie auf die Taste „Start“ (6) um die Stoppuhr zu starten.

Am Ende einer Spielperiode die Spielzeit erhöhen

Nur am Ende der Spielperiode innerhalb der 60 Sek. vor der Anzeige der Pausenzeit möglich.

1/ Drücken Sie auf die Taste „Correction“ (Korrektur) (9).

2/ Drücken Sie die Pfeiltaste OBEN+ (13), um die Spielzeit in 1/10-tel-Sekundenschritten zu erhöhen. Drücken Sie die Taste so viele Male, wie erforderlich.

3/ Bestätigung des richtigen Wertes richtig mittels Taste „Correction“ (9) (Verlassen des Menüs).

Das Bedienpult und die Tafel zeigen die neue und richtige Spielzeit an.

4/ Drücken Sie auf die Taste „Start“ (6) um die Stoppuhr zu starten.

1.8 Neues Spiel starten

1/ Um ein neues Spiel zu starten, drücken Sie die Taste „New Match“ (2) 3 Sekunden lang.
Das Bedienpult zeigt das Menü „Auswahl der Parametierungen“.
2/ Bestätigung mittels Taste „OK“(11).
Das neue Spiel benutzt die letzten programmierten Parameter. Alle Werte sind im Ausgangszustand.

1.9 Reset

1/ Durch Drücken der Taste „Reset“(3) (mind 3 Sek.), wird die Spielzeit auf die Ausgangszeit zurückgesetzt, Spielstände und Fouls werden nicht geändert (nur bei gestoppter Spielzeit möglich).

1.10 Rückkehr zum Menü Sportart-Auswahl

1/ Drücken Sie auf die Taste „OK“ (11) 3 Sekunden lang.
Das Bedienpult zeigt das Menü „Sportart-Auswahl“ an. Fortfahren Punkt 1.3.

1.11 Parametrierung der Sportart

Für jeden Sport können die werkseitig gespeicherten Parameter geändert werden. Wähle Sie einen Sport und einen Spielregeltyp aus. Anzeige des startbereiten Spiels.

1/ Taste „SEL“ (8) mind. 3 Sek. gedrückt halten. 1. änderbarer Parameter erscheint.
Anzeige der änderbaren Parameter.

2/ Änderung des Parameters mittels Taste + bzw. – (13).

3/ Drücken Sie auf die Pfeiltasten RECHTS (13), um zum nächsten Parameter zu blättern.
4/ Drücken Sie auf die Pfeiltaste LINKS (13), um zum vorigen Parameter zurückzublättern.
5/ Nach Ende aller vorgenommenen Einstellungen mit Taste „OK“ (11) bestätigen.

1.12 Parametrierung der Spielernummern

1/ Taste „Sel“ (8) 3 Sek. gedrückt halten. Parametrierung der Sportart erscheint im Display.

2/ Mittels den Pfeiltasten (13) den Parameter Spielernummer suchen.
3/ Die Spielernummern für alle Spieler der „Heim“ Mannschaft eingeben : mittels den + bzw. – Tasten (13) oder mit der numerischen Klaviatur (19) (Zweitbedienpult).

4/ Jede einzelne Spielernummer durch Taste „OK“ (18) (Zweitbedienpult) bestätigen.
Die Tafel zeigt die Spielernummer sofort an.

5/ Anschließen mit Eingabe der Spielernummern der „Gast“ Mannschaft wie oben verfahren.

6/ Bestätigen und Verlassen der Parametrierung mit der Taste „OK“ (11).
Anmerkung : Die Tafel zeigt die Spielernummern in aufsteigender Reihenfolge an.

1.13 Hupe

1/ Hupe (5). Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.

Möglichkeit, die Hupe zu stoppen durch Drücken der Taste „Hupe“ des Hauptbedienpults oder den Start/Stop Taster (wenn dieser an das Zweitbedienpult angeschlossen ist).

Die automatische Hupe stoppt nach 5 Sekunden am Ende der Spielperiode. Die Hupe stoppt nach 3 Sekunden am Ende der 24 Sekunden. Die Hupe stoppt nach 3 Sekunden beim Handstoppen.

1.14 Helligkeit

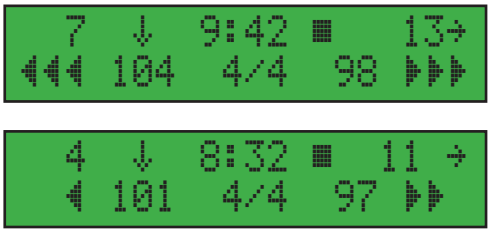
Sie können die Helligkeit der Hauptanzeigen und der 24-Sek.-Anzeigen unabhängig einstellen.

1/ Taste „Helligkeit“ (30) mind 3 sek. gedrückt halten.

2/ Drücken Sie die Pfeiltasten (13) zur Helligkeitseinstellung der 24-Sek.-Anzeigen.

3/ Drücken Sie die Tasten + bzw. - (13), um die Helligkeit einzustellen (Niveau 1 bis 5).

1.15 Korrektur



1/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

Das Display des Bedienpults blinkt.

2/ Drücken Sie die Taste des zu ändernden Wertes. Mögliche Tasten :

- „Spielstand“ (15) und (15’) : um Spielstände zu reduzieren
- „Fouls“ (14) und (14’) : um Mannschaftsfouls zu reduzieren
- „Auszeiten“ (12) und (12’) : um Auszeiten zu reduzieren
- Pfeil-Tasten + bzw. - (13) : um die Spielzeit zu ändern (Minuten, Sekunden, 1/10 Sekunden).

3/ Nach der Korrektur, drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

Die Tafel zeigt sofort die geänderten Werte.

1.16 Spielstände (bei Betrieb ohne Zweitbedienpult)

Punkte addieren

1/ Drücken Sie auf die Taste „Spielstand“ (15) und (15’), um Punkte zu addieren.

Punkte abziehen

1/ Drücken Sie die (9) Taste „Correction“.

2/ Drücken Sie die Taste „Spielstand“ (15) und (15’).

3/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

Die Tafel zeigt sofort den neuen Spielstand an.

1.17 Auszeiten

1/ Drücken Sie die Taste „Auszeiten“ (12) und (12’).

Die Auszeit stoppt automatisch am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste „Auszeiten“(12) und (12’).

Eine zugewiesene Auszeit abziehen

1/ Drücken Sie die (9) Taste „Correction“.

2/ Drücken Sie die Taste „Auszeiten“(12) und (12’).

3/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

Die Tafel zeigt sofort die neuen Werte an.

1.18 Fouls/Strafzeiten (bei Betrieb ohne Zweitbedienpult)

Der Betrieb im Foul- oder Strafzeiten-Modus hängt von der eingestellten Sportart ab.

1/ Drücken Sie die Taste „Fouls“ (14) und (14’), um Fouls hinzuzufügen oder eine Strafzeit zu starten.

Fouls/Strafzeiten abziehen (nur wenn das Zweitbedienpult nicht angeschlossen ist)

1/ Drücken Sie die (9) Taste „Correction“.

2/ Drücken Sie die Taste „Fouls (14) und (14’).

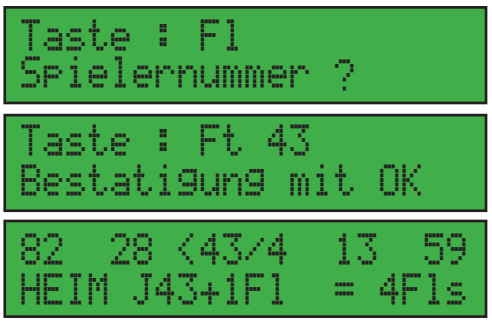
3/ Drücken Sie die (9) Taste „Correction“.

Die Tafel zeigt sofort die neuen Werte an.

2. Zweitbedienpult

Das Zweitbedienpult wird für die folgenden Sportarten benutzt : Basketball, Handball, Eishockey, Wasserball, Rinkhockey, Floorball…. Die Benutzung des Zweitbedienpults hängt von der ausgewählten Sportart und den ausgewählten Optionen ab (Gewisse Funktionen sind nicht bei allen Sportarten aktiv).
Das Zweitbedienpult steuert die persönlichen Fouls, die Auszeiten, die Spielstände und die Punkte pro Spieler. Es können max. 2 Zweitbedienpulte gleichzeitig benutzen werden (Fouls und Spielstände).

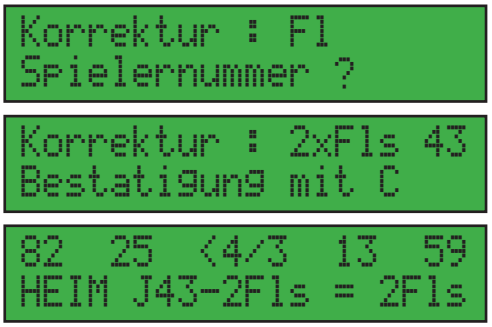
2.1 Persönliche Fouls (Funktion Strafzeiten automatisch deaktiviert)



Hinzufügen persönlicher Fouls : Taste „Fouls“ + Spielernummer + „OK“

1/ Drücken Sie die Taste „Fouls/Strafzeiten“ (16) bzw. (16’).
2/ Tippen Sie die Nummern des Spielers mit der numerischen Klaviatur (19) und (19’).
3/ Drücken Sie die Taste „OK“ (18) usw. (18’).

Anmerkung : erfolgt innerhalb von 3 Sek. keine Bestätigung bzw. Eingabe der Spielernummer, wechselt das Display in den Standardmodus zurück, ohne dass die Erfassung vorgenommen wurde.



Korrektur persönlicher Fouls : „Correction“ + Taste „Fouls“ + Spielernummer + „Correction“

1/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (22).
Das Display des Bedienpults blinkt.
2/ Drücken Sie die Taste „Fouls/Strafzeiten“ (16) bzw. (16’) .
3/ Tippen Sie die Nummer des Spielers mit der numerischen Klaviatur (19) und (19’).
4/ Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18’).
5/ Drücken Sie auf die Taste „Correction“ (22).

Anmerkung : erfolgt innerhalb von 3 Sek. keine Bestätigung bzw. Eingabe der Spielernummer, wechselt das Display in den Standardmodus zurück, ohne dass die Korrektur vorgenommen wurde.
Anmerkung 2 : Wenn Sie die Taste CORRECTION (22) vor der Taste „OK“ (18) oder (18’) drücken, wird die Korrektur trotzdem bestätigt.

2.2 Spielstände

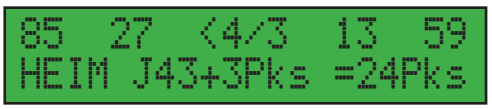
Punkte addieren

1/ Drücken Sie die Taste „Punkte“ +1, +2, oder +3 (20) bzw. (20’), um Punkte hinzuzufügen.

Punkte abziehen

1/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (22).
Das Display des Bedienpults blinkt.
2/ Drücken Sie die Taste +1, +2 oder +3 (20) oder (20’), um 1, 2 oder 3 Punkte abzuziehen.
Das Pult zeigt sofort den neuen Spielstand an. Die Tafel zeigt noch den Spielstand vor der Korrektur an.
3/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (22).

Punkte pro Spieler addieren : Tasten Spielstand + Spieler-nummer + OK
(Wenn Option Spielstände pro Spieler)



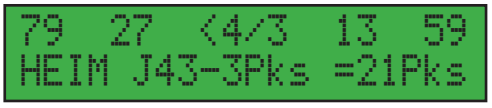
1/ Drücken Sie die Taste „Punkte“ +1, +2, oder +3 (20) bzw. (20’), um Punkte hinzuzufügen

2/ Erfassung der Spielernummer dank der numerischen Tastatur (19) oder (19’).

3/ Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18’). Das Display zeigt währen 3 Sek. an.

NB : Wenn Sie keine Spielernummer wählen, wird nur der Spielstand der Mannschaft geändert. Keine Änderung der Spielstände pro Spieler.

Punkte pro Spieler abziehen : Correction + Spielstand + Spielernummer + Correction
(Wenn Option Spielstände pro Spieler)



1/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

2/ Drücken Sie die Taste +1, +2 oder +3 (20) oder (20’), um 1, 2 oder 3 Punkte abzuziehen.

3/ Erfassung der Spielernummer dank der numerischen Tastatur (19) oder (19’).

4/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

NB : Wenn Sie keine Spielernummer wählen, wird nur der Spielstand der Mannschaft geändert. Keine Änderung der Spielstände pro Spieler.

Achtung :

Wenn der Mannschaftsspielstand ohne Änderung der Spielerspielstände beim Fehler geändert wird, drücken Sie :

1/ Taste Spielstand + Spielernummer + OK.

NB : Mannschaftsspielstand wird auch geändert.

2/ Modifizieren Sie den Spielstand der Mannschaft : Taste Correction + Taste Spielstand + Correction.

2.3 Strafzeiten (die Funktion „Fouls“ wird automa-

Einen Spieler mit einer Strafzeit belegen : Taste Strafzeiten + Dauer + OK + Spielernummer + OK

1/ Drücken Sie die Taste „Fouls/Strafzeiten“ (16) bzw. (16’).

2/ Die Dauer der Strafzeit (zwischen 0 und max. 9 Min.) mit der NUMERISCHEN TASTATUR (19) eingeben.

3/ Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18’).

4/ Die Nummer des Spielers, der mit der Strafzeit belegte wird, je nach Mannschaft Heim/Gast, mit der NUMERISCHEN

TASTATUR (19) oder (19') eingeben.

5/ Drücken Sie die Taste OK (18) oder (18'). Das Display zeigt währen 3 Sek. an.

Hinweis : Wenn die Ok-Taste nicht gedrückt wird oder wenn vor der Eingabe der Strafzeitdauer bzw. der Spielernummer 3 Sekunden vergehen, wird auf normalen Modus zurückgeschaltet und die Eingabe wird nicht berücksichtigt.

Einem Spieler die Strafzeit erlassen: C + Taste Strafzeiten + Spielernr. + C

1/ Drücken Sie die Taste „Correction" (22).

2/ Drücken Sie die Taste „Fouls/Strafzeiten" (16) bzw. (16').

3/ Geben Sie mit der NUMERISCHEN TASTATUR (19) oder (19') je nach Mannschaft Heim/Gast die Nummer des Spielers ein, dem die Strafzeit erlassen wird.

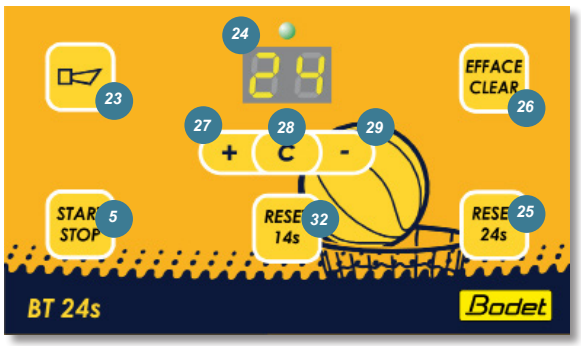
4/ Drücken Sie die Taste „Correction" (22).

3. Weitere Bedienpulte

3.1 24-Sek.-Bedienpult

Dieses Bedienpult wird mit den BT6002 bzw. BT6006 Anzeigen eingesetzt (Basketball).
Schließen Sie das 24-Sek.-Bedienpult vor dem Einschalten an das Hauptbedienpults an. Die BT6002 kann auch autonom funktionieren (optional).
Die BT6006-Anzeigen zeigen zusätzlich die Spielzeit für andere Sportarten an, wenn sie an die Netzversorgung angeschlossen sind. Um die Spielzeit-Anzeige BT6006 außerhalb von Basketball-Spielen zu deaktivieren, trennt man die Anzeigen vom Netzstrom. Bei jedem Hupsignal oder Anhalten der Stoppuhr der 24-Sek.-Anzeigen leuchtet die rote Kontrolllampe.

24-Sek.-Bedienpult



Normaler Betrieb der 24-Sek.-Anzeigen

1/ Durch Drücken der Taste „Start/Stop" (5) des 24-Sek.-Bedienpults beginnt die Anzeige abwärts zu zählen. Durch nochmaliges Drücken der Taste wird die ablaufende Zeit angehalten.

2/ Ein langer Druck der 24 Sek.-RESET-Taste (25) oder der 14 Sek.-RESET-Taste (32) des Bedienpults für Ballbesitz bewirkt das Schwarzwerden der Anzeigetafel für Ballbesitz und das Schwarzwerden der Anzeige. Nach dem Loslassen springt die Stoppuhr für Ballbesitz je nach Taste wieder auf ihren ursprünglichen Wert von 24 Sek. bzw. 14 Sek. zurück.

3/ Durch Drücken der Taste „Clear" (26) werden die Anzeigen und das Pultdisplay ausgeblendet. Durch nochmaliges Drücken dieser Taste zeigen die Anzeigen und das Pultdisplay den laufenden Countdown wieder an.

Ende des 24 Sek.-Countdowns

Läuft die Zeit bis auf 0 ab, wird die Hupe 3 Sek) ausgelöst und ein roter Punkt angezeigt.

Wiederherstellung der gelöschten Anzeige (Korrektur bei Fehlbedienung)

1/ Im Fall eines Benutzungsfehlers (z.B. Drücken der Taste „Reset 24 s" (25)), kann der versehentlich gelöschte Wert durch Drücken der Taste „Clear" (26) innerhalb 2 Sekunden wiederhergestellt

werden.

Funktioniert nicht mit der 14 Sek.-RESET-Taste (32).

Änderung der ablaufende Anzeige

1/ Drücken Sie die Taste „Start/Stop“ (5), um die Stoppuhr anzuhalten.

2/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (28) des 24-Sek.-Bedienpults.

Das Display, die LED des Bedienpults und die Tafel blinken.

3/ Durch Drücken der Taste + (27) werden Sekunden hinzugefügt. (24 Sek. Maximum).

4/ Durch Drücken der Taste – (29) werden Sekunden abgezogen.

5/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (28).

Änderung des vorprogrammierten Werts (Standard 24 Sek.)

1/ Drücken Sie die Taste „Start/Stop“ (5), um die Stoppuhr anzuhalten.

2/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (28) mind. 2 Sekunden lang.

Das Display des Pults und die Tafel blinken. Die Led des Bedienpults und der Anzeigetafel sind aus. Der angezeigte Wert entspricht dem aktuellen RESET-Wert.

3/ Durch Drücken der Taste + (27) werden Sekunden hinzugefügt. (bis 99 Sek. Maximum).

4/ Durch Drücken der Taste – (29) werden Sekunden abgezogen.

5/ Drücken Sie auf die Taste „Correction“ (28).

Achtung : Dieser Parameter wird nach einem Stromausfall nicht gespeichert.
Funktioniert nicht mit der 14 Sek.-RESET-Taste (32).

Hupe

1/ Die Taste « HUPE » dient nur zum unterbrechen des Hupsignals, sonst ohne Funktion

Helligkeitseinstellung der 24-Sek.-Anzeige (vgl. Punkt 1.12)

3.2 Start/Stop Taster am Hauptbedienpult

1/ Durch Drücken des Start/Stop Tasters startet die Stoppuhr. Nach nochmaligem Drücken des Tasters wird die Stoppuhr angehalten.

3.3 Start/Stop Taster am Zweitbedienpult

1/ Durch Drücken des Start/Stop Tasters wird die Hupe ausgelöst. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.

3.4 RS232-Ausgang am Hauptbedienpult

1/ Mittels des seriellen Datenausganges RS232 können die Informationen der Anzeige auf einen PC übertragen werden (Software nicht im Lieferumfang enthalten).

4. Allgemeine Informationen über die BT6000-Anzeigen

Die BT6000 Anzeigen können sowohl Kabelgebunden als auch Funkgeführt betrieben werden. Kabelführungskit optional erhältlich.

Die Benutzung des Pults ist unter beiden Betriebsweisen identisch. Eine Funkantenne ist im Pult integriert. Ein Pult kann eine oder mehrere Anzeigen steuern.

Wenn der Akku des Bedienpults nicht mehr ausreichend geladen ist, wird eine Warnmeldung angezeigt.
Das Steckernetzteil am Bedienpult anschließen. Betriebszeit bei voller Akkuladung > 10 Stunden. Volle Ladezeit: 8 Stunden. Laden Sie das Bedienpult zwischen den Spielen auf. Grüne Led leuchtet konstant: Bedienpult versorgt.
Vor dem Einschalten des Pults ist zu prüfen, ob die Anzeige mit 230VAC versorgt wird (Anzeige der Uhrzeit). Das Hauptbedienpult wird über den eingebauten Akku oder über das mitgelieferte Steckernetzteil betrieben.
Die weiteren Bedienpulte werden vom Hauptbedienpult mitversorgt.

4.1 Anzeige und Einstellung der Uhrzeit und der Temperatur

1/ Um Uhrzeit anzuzeigen, drücken Sie auf die Taste „Time“ (1).

Die Uhrzeit wird auch angezeigt, wenn das Pult ausgeschaltet ist. Bei Stromausfall wird die Uhrzeit gespeichert. Die angezeigte Temperatur entspricht der Temperatur an der Anzeigetafel. Der Temperaturfühler befindet sich außen an der Tafel. Uhrzeit und Temperatur werden abwechselnd angezeigt.

2/ Drücken Sie noch einmal auf die Taste „Time“ (1) zur Rückkehr in den Spielmodus.

Uhrzeiteinstellung (entfällt bei DCF77 Funkführung, optional)

1/ Menü Uhrzeit: Drücken Sie die Taste „Time“ (1).

2/ Drücken Sie die Taste „Correction“ (9).

Das Display des Pults blinkt.

3/ Mit den Pfeilen Links/Rechts (13) wählen Sie die Stunden aus. Ändern Sie den Wert mit den Tasten + bzw. -(13).

4/ Mit den Pfeilen Links/Rechts (13) wählen Sie die Minuten aus. Ändern Sie den Wert mit den Tasten + bzw. -(13).

5/ Drücken Sie noch einmal auf die Taste „Correction“ (9).

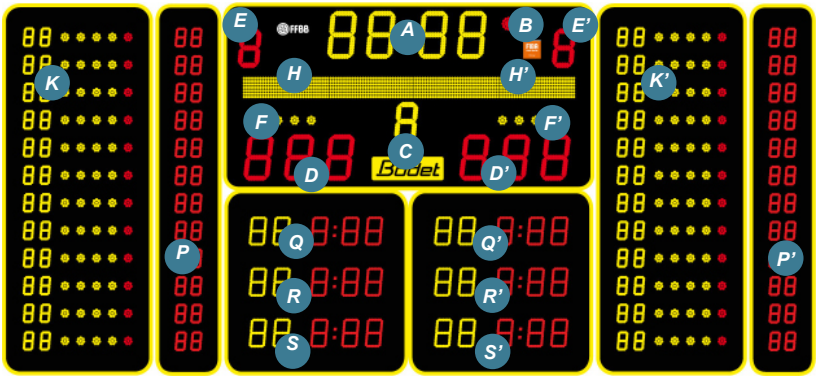
4.2 Speicherung der Daten

Draht- oder Funkverbindung : bei Stromausfall speichert das Hauptbedienpult alle Daten. Die Tafel wird abgeschaltet. Nach Ende des Stromausfalles zeigt die Tafel die gespeicherten Daten automatisch wieder an.

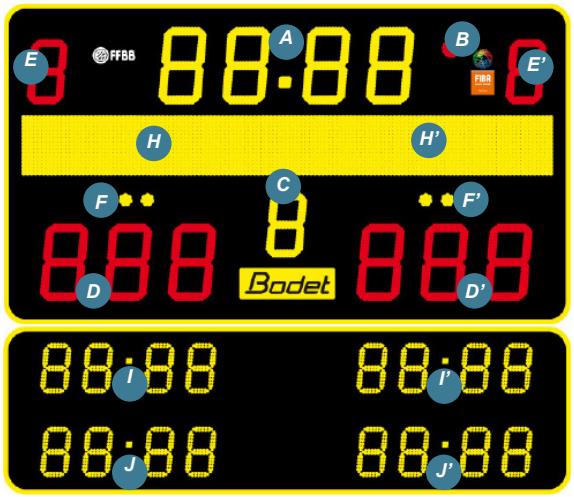
4.3 Hinweise

Um die Akkuladung möglichst lange zu erhalten, schalten sie das Pult baldmöglichst aus. Die Tafel zeigt automatisch die Uhrzeit an.
Hinweis : Bei Akkubetrieb des Pultes muß für ausreichende Aufladung gesorgt werden, Betriebszeit des Hauptbedienpultes bei voller Akkuladung ca. 8 Std. Es empfiehlt sich daher, bei langem Spielbetrieb das Pult über das mitgelieferte Steckernetzteil zu versorgen.

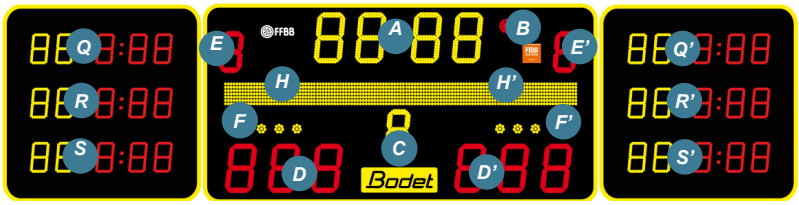
BT6425 / BT6525 Evolution



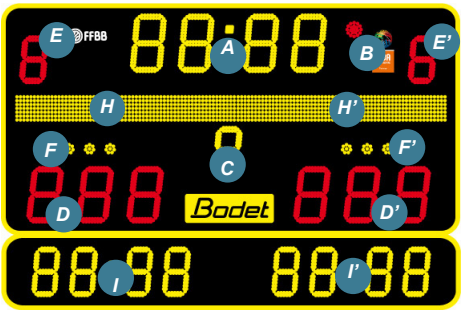
BT6030 / BT6130 Master



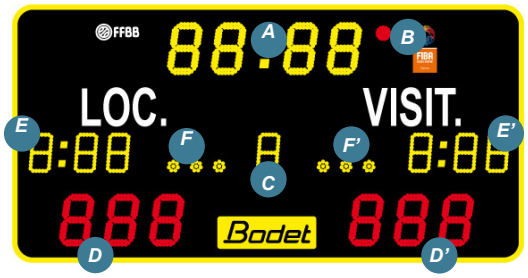
BT6625 Evolution



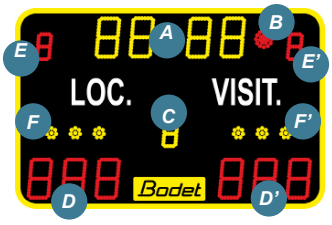
BT6025 / BT6125 Evolution



BT6120 Club



BT6015 Club



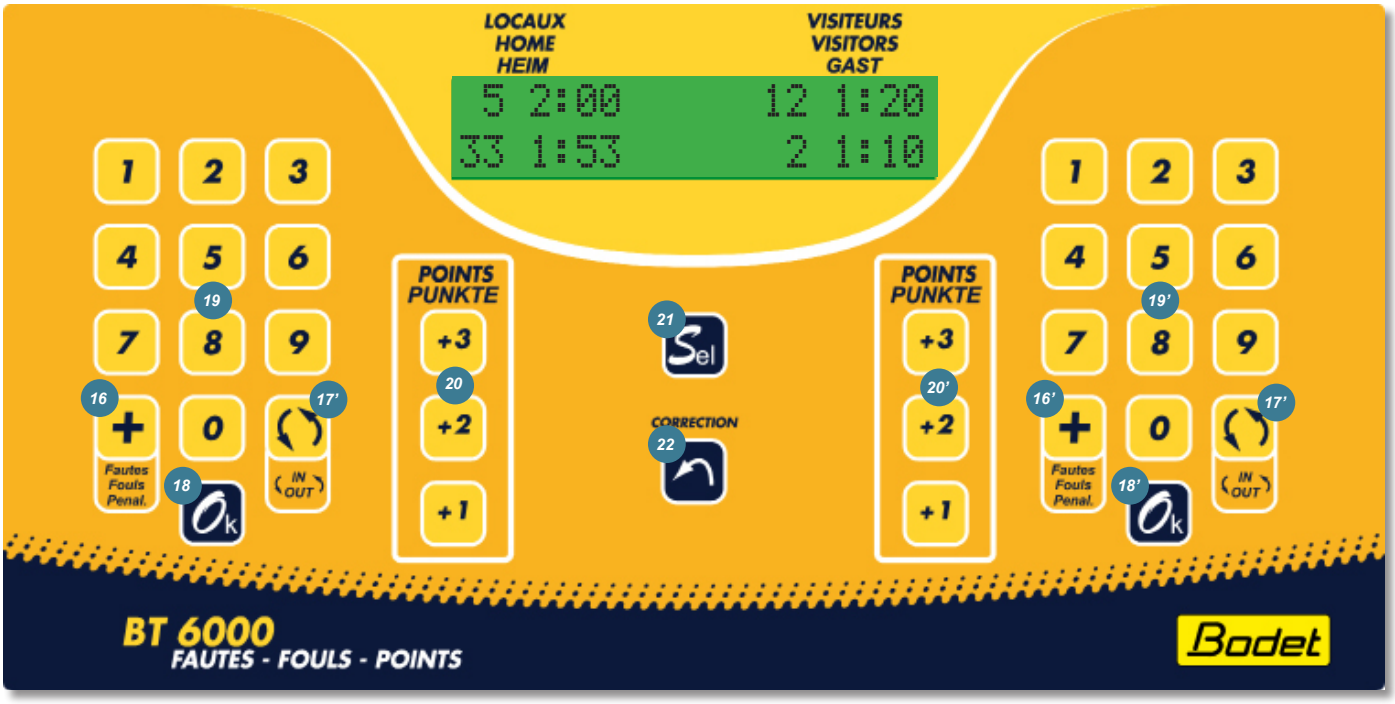
Bezeichnung	Anzeichen
Spielzeiten-Countup Minuten-Sekunden. Countdown-Anzeige der Auszeiten.	A
Indikator für die Stoppuhr. Leuchtet, wenn die Spielzeit gestoppt ist bzw. während Auszeiten.	B
Anzeige der Spielperiode. Bei Verlängerung wird hier ein 'E' angezeigt.	C
Spielstände Heim/Gast.	D und D'
Strafen (pro ablaufender Strafe wir hier ein Strich eingeblendet, max. 3).	E und E'
Indikator für Auszeiten Heim/Gast (blinkt bei laufendem Countdown), anschliessend permanentes Leuchten. Löschung der Indikatoren am Ende jeder Periode (nur ein Indikator je Mannschaft aktiv).	F und F'
Modifizierbare Mannschaftsnamen (nur bei Master-Alpha-Serie).	H und H'
Anzeige des Countdowns der ersten Strafzeit Heim/Gast(*) (nur Master-Serie).	I und I'
Anzeige des Countdowns der zweiten Strafzeit Heim/Gast(*) (nur Master-Serie).	J und J'
Nicht aktiv.	P und P'
Countdown-Anzeige erste Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.	Q und Q'
Countdown-Anzeige zweite Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.	R und R'
Countdown-Anzeige dritte Strafzeit mit Nummer des bestraften Spielers HEIM/GAST.	S und S'

(*) Alle Strafzeiten werden im Hauptbedienpult verwaltet, Anzeige zeigt die kürzeste (Evolution) bzw. die beiden kürzesten (Master) Strafzeiten.

Hauptbedienpult

Bezeichnung	Anzeichen
Uhrzeit/Spielbetrieb (Spielzeitanzeige), Wechsel durch kurzen Tastendruck.	1
Start eines neuen Spieles, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	2
Reset der Spielzeitanzeige: Zum Rücksetzen zu den vorprogrammierten Parametrierungen, Taste min. 3 Sek. gedrückt halten, kein Reset der Punkte und Strafzeiten.	3
Nächste Spielperiode : mind. 3 Sek. gedrückt halten.	4
Hupe. Dauer des Tastendrucks = Dauer des Hupsignals.	5
Start der Spielzeit.	6
Stopp der Spielzeit.	7
Parametrierungsmenü, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	8
Korrekturmodus: ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	9
Nicht aktiv.	10
Spielauswahl mit Möglichkeit zur Parametrierungsänderung, mind. 3 Sek. gedrückt halten.	11
Auszeiten Heim und Gast. Automatischer Stopp der Auszeit am Ende des Countdowns oder durch Drücken der Taste (Spielzeit muss erst gestoppt werden).	12 und 12’
Navigationstasten in den Menüs.	13
Strafe Heim bzw. Gast (je 2 Minuten).	14 und 14’
Spielstand +1 Punkt je Mannschaft.	15 und 15’
Helligkeitseinstellung der Anzeigen.	30

Zweitbedienpult



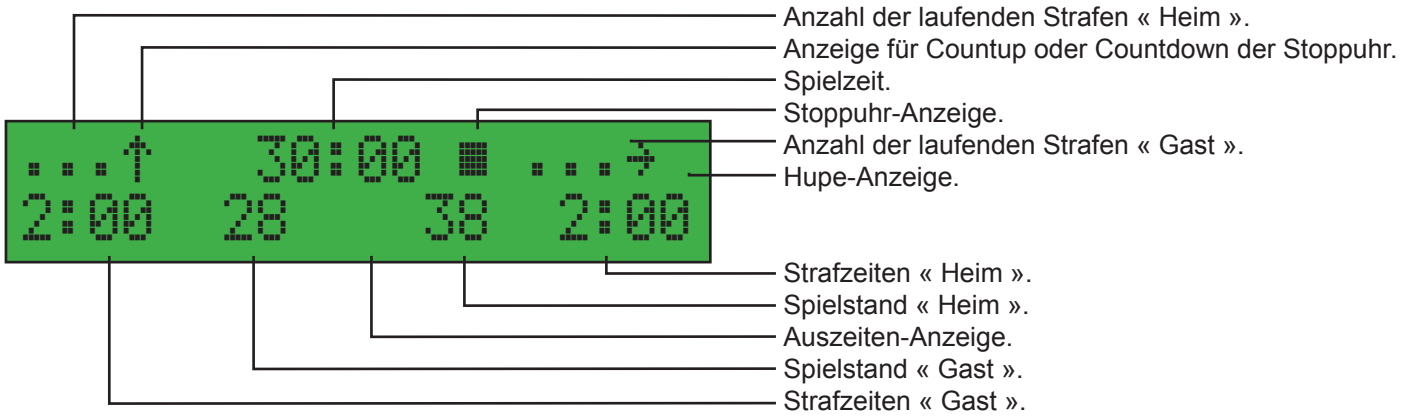
Bezeichnung	Anzeichen
Zuteilung einer Strafe HEIM/GAST.	16 und 16’
Nicht aktiv.	17 und 17’
OK-Taste einer Strafe.	18 und 18’
Erfassung der Spielernummern.	19 und 19’
Spielstand +1, +2 oder +3 Punkte Heim bzw. Gast.	20 und 20’
Nicht aktiv.	21
Korrekturmodus : ein kurzer Druck auf die Taste und das Display blinkt. Durch nochmaliges Drücken Bestätigung der vorgenommenen Korrekturen und gleichzeitige Rückkehr in den Spielbetrieb.	22

Die Tasten „Spielstände“ (15) und (15’) und die Tasten „Fouls“ (14) und (14’) des Hauptbedienpult sind dann nicht aktiv.

Sportart	Bezeichnung
Handball 1:2x 0-30	Spiel in 2 Perioden von 0 bis 30 Minuten – Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Spielperiode – 1 Auszeit pro Spielperiode – Strafzeit von 0 Minuten – Pausenzeit von 10 Minuten - Verlängerung des Spiels beim Gleichstand nach einer Pausenzeit von 5 Minuten : Verlängerung von 2 X 5 Minuten mit einer Pausenzeit von 1 Minute – Automatische Hupe.
Handball 2:2x0-30/30-60/.	Spiel in 2 Perioden von 30 Minuten – Die Stoppuhr zeigt 0-30 Minuten und dann 30-60 Minuten an. – 1 Auszeit pro Spielperiode – Strafzeit von 0 Minuten – Pausenzeit von 10 Minuten - Verlängerung des Spiels beim Gleichstand nach einer Pausenzeit von 5 Minuten : Verlängerung von 2 X 5 Minuten mit einer Pausenzeit von 1 Minute – Automatische Hupe.
Handball 3:2x 0-20	Spiel in 2 Perioden von 0 bis 20 Minuten – Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Spielperiode – 1 Auszeit pro Spielperiode – Strafzeit von 0 Minuten – Pausenzeit von 10 Minuten - Verlängerung des Spiels beim Gleichstand nach einer Pausenzeit von 5 Minuten : Verlängerung von 2 X 5 Minuten mit einer Pausenzeit von 1 Minute – Automatische Hupe.
Handball 4:2x 0-15	Spiel in 2 Perioden von 0 bis 15 Minuten – Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Spielperiode – 1 Auszeit pro Spielperiode – Strafzeit von 0 Minuten – Pausenzeit von 10 Minuten - Verlängerung des Spiels beim Gleichstand nach einer Pausenzeit von 5 Minuten : Verlängerung von 2 X 5 Minuten mit einer Pausenzeit von 1 Minute – Automatische Hupe.

Alle diese Parameter sind mit dem Programm für jeden Parametrierungstyp modifizierbar (Änderungen siehe Seite 8).

Display des Hauptbedienpults



Zwischen den Perioden

- Übertragung der laufenden Auszeit.
- Reset der Auszeiten
- Countdown der Pausenzeit, wenn vorprogrammiert (Anzeige anstelle von der Stoppuhr). Stoppuhr-Anzeige der Spielzeit ist aktiv.

Anmerkung : Die Pausenzeiten können während des Coundowns durch Drücken der Taste „Start/Stop“angehalten werden. Die Auszeiten können während des Countdowns durch Drücken der entsprechenden Taste „Auszeiten“ gestoppt werden. Am Ende des Countdowns startet die Stoppuhr nicht automatisch. Starten Sie durch Drücken der Taste „Start/Stop“.

Parametrierungsmenü nach Sportarten

Die vorprogrammierte Parametrierung für jede Sportart kann geändert werden. Wählen Sie die Sportart und Parametrie aus und bestätigen Sie. Um ins Parametrierungsmenü zu gehen, drücken Sie die Taste „Sel“ (8) 3 Sek. lang :

- Mit den Tasten + bzw. – (13), ändern Sie die Werte jedes Parameters.
- Mit den Tasten Pfeil rechts (13) : nächstes Parameter
- Mit den Tasten Pfeil links (13) : vorheriges Parameter
- Bestätigen mit Taste „OK“ (11).

Typ 1	Typ 2	Typ 3	Typ 4	Parameter	Beschreibung
Anzahl Spiel-perioden : 2	2	2	2	1 oder 9 Spielperioden	Spielperioden Spiel mit 1 oder 9 Spielperioden.
Dauer Spiel-periode : 30 Min	30 Min	20 Min	15 Min	1 bis 90 Minuten	Dauer jeder Spielperiode.
Spielzeit-Countup	Ja	Ja	Ja	Ja oder Nein	Für Countup oder Countdown der Spielperiode
Auto.Hupe Ende Periode : Ja	Ja	Ja	Ja	Ja oder Nein	Wenn = Nein, kein automatisches Hupsignal. Wenn = Ja: Ende der Spielperiode ertönt kurzes Hupsignal.
Nullsetzen des Chronos : Ja	Nein	Ja	Ja	Ja oder Nein	Wenn Ja, Reset der Stoppuhr am Ende der ersten Periode. Anzeige von 0:00 Minuten.
Verlaengerung Dauer : 5 Min	5 Min	5 Min	5 Min	1 bis 90 Minuten	Dauer der Verlängerung bei Gleichstand. 1 Verlängerung à 5 Minuten (Wiederholung bei Gleichstand).
Anzhal Auszeit/ Periode : 1	1	1	1	0 bis 7	Anzahl der Auszeiten pro Spielperiode je Mannschaft.
Dauer Auszeit : 60 Sek	60 Sek	60 Sek	60 Sek	1 bis 99 Sekunden	Dauer der Auszeit.
Hupe vor Auszeit Ende : 10 Sek	10 Sek	10 Sek	10 Sek	0 bis 99 Sekunden	Wenn = 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0: automatisches Hupsignal vor Ende der Auszeit.
Strafenanzahl/ Periode : 2	2	2	2	1 bis 3	Anzahl der Strafzeiten je Mannschaft auf der Anzeige.
Strafdauer : 120 Sek	120 Sek	120 Sek	120 Sek	1 bis 990 Sekunden par pas de 10	Dauer der Strafzeiten in Sekunden pro Spieler; 2 Minuten/120 Sekunden.
Strafe auf Chrono ON: Nein	Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA, können Sie eine Strafzeit tippen, wenn die Spielzeit ON ist. Wenn NEIN, müssen Sie die Spielzeit stoppen, um eine Strafzeit zu tippen.
Punkte pro Spieler: Nein	Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn JA ist die Funktion aktiv. Wenn NEIN ist die Funktion nicht aktiv.
Spielernummer HEIM4: 4	4	4	4	1 bis 99	Erfassung der Spielernummer 4 der Heim-Mannschaft
Spielernummer GAST18: 18	18	18	18	1 bis 99	Erfassung der Spielernummer 18 der Gast-Mannschaft
Aktivierungdauer Hupsign. : 5 Sek	5 Sek	5 Sek	5 Sek	0 bis 5 Sekunden	Wenn= 0, kein automatisches Hupsignal. Wenn > 0, Dauer des Hupsignals.
Ergebnisanzeige waehrend : 30 Sek	30 Sek	30 Sek	30 Sek	10 bis 60 Sekunden	Verbleiben der Anzeige nach beendeter Spielperiode.
Werkseitig vor-eingest. :Nein	Nein	Nein	Nein	Ja oder Nein	Wenn Ja, Wiederherstellung der werkseitigen Parametrierungen, mit denen die Anzeigetafel geliefert wurde.

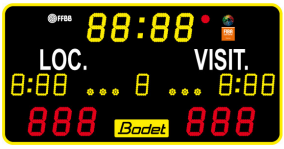
NB: Die Spielernummern 17 und 18 der Heim und Gast Mannschaften müssen immer eine Nummer höher als Spieler 16 haben.

CLUB SERIE

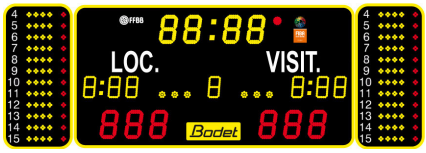
BT 6015

BT 6215

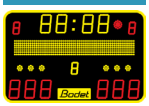
BT 6120



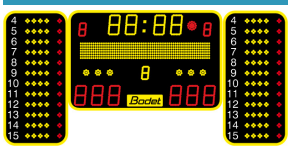
BT 6220



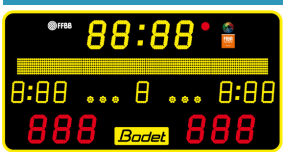
BT 6015 ALPHA



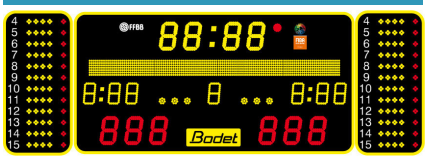
BT 6215 ALPHA



BT 6120 ALPHA



BT 6220 ALPHA



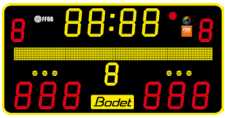
EVOLUTION SERIE

BT 6025

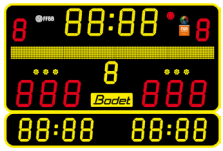
BT 6225

BT 6325

BT 6025 Alpha

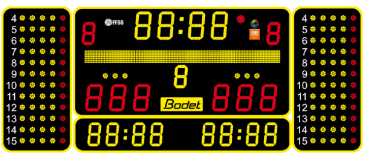


BT 6125 Alpha

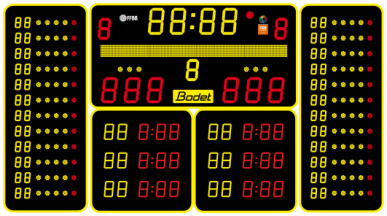


BT 6225 Alpha

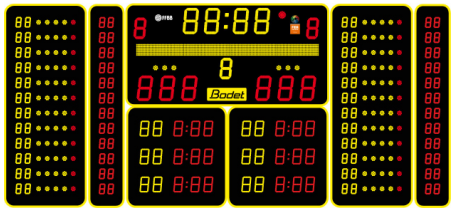
BT 6325 Alpha



BT 6425 Alpha

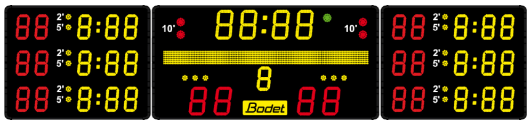


BT 6525 Alpha

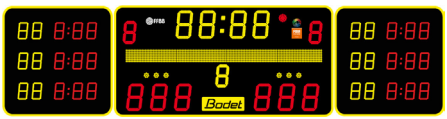


BT 6325 Water Polo

BT 6425 Alpha Hockey

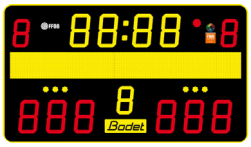


BT 6625 Alpha Hand

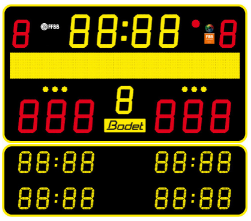


MASTER SERIE

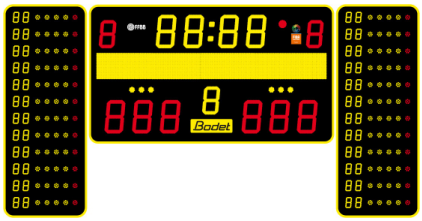
BT 6030 Alpha



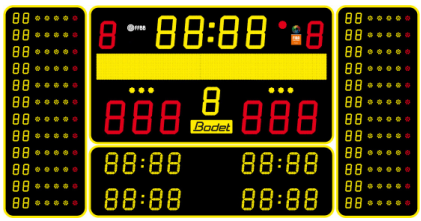
BT 6130 Alpha



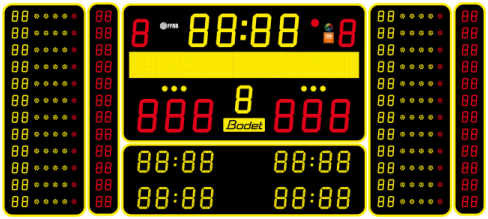
BT 6230 Alpha



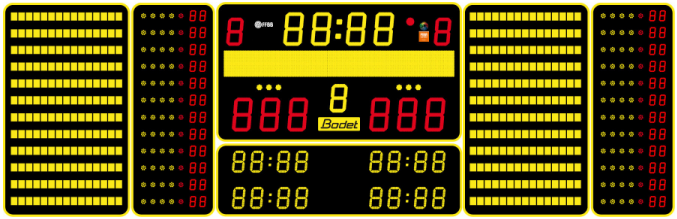
BT 6330 Alpha



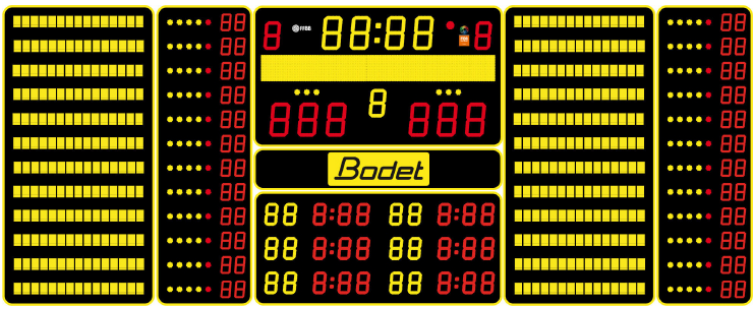
BT 6530 Alpha



BT 6730 Alpha LVL 1 10 cm



BT 6730 Alpha LVL 1 15 cm



24 sek

BT 6002

BT 6006

BT 6008